Versão Online ISBN 978-85-8015-053-7
Cadernos PDE

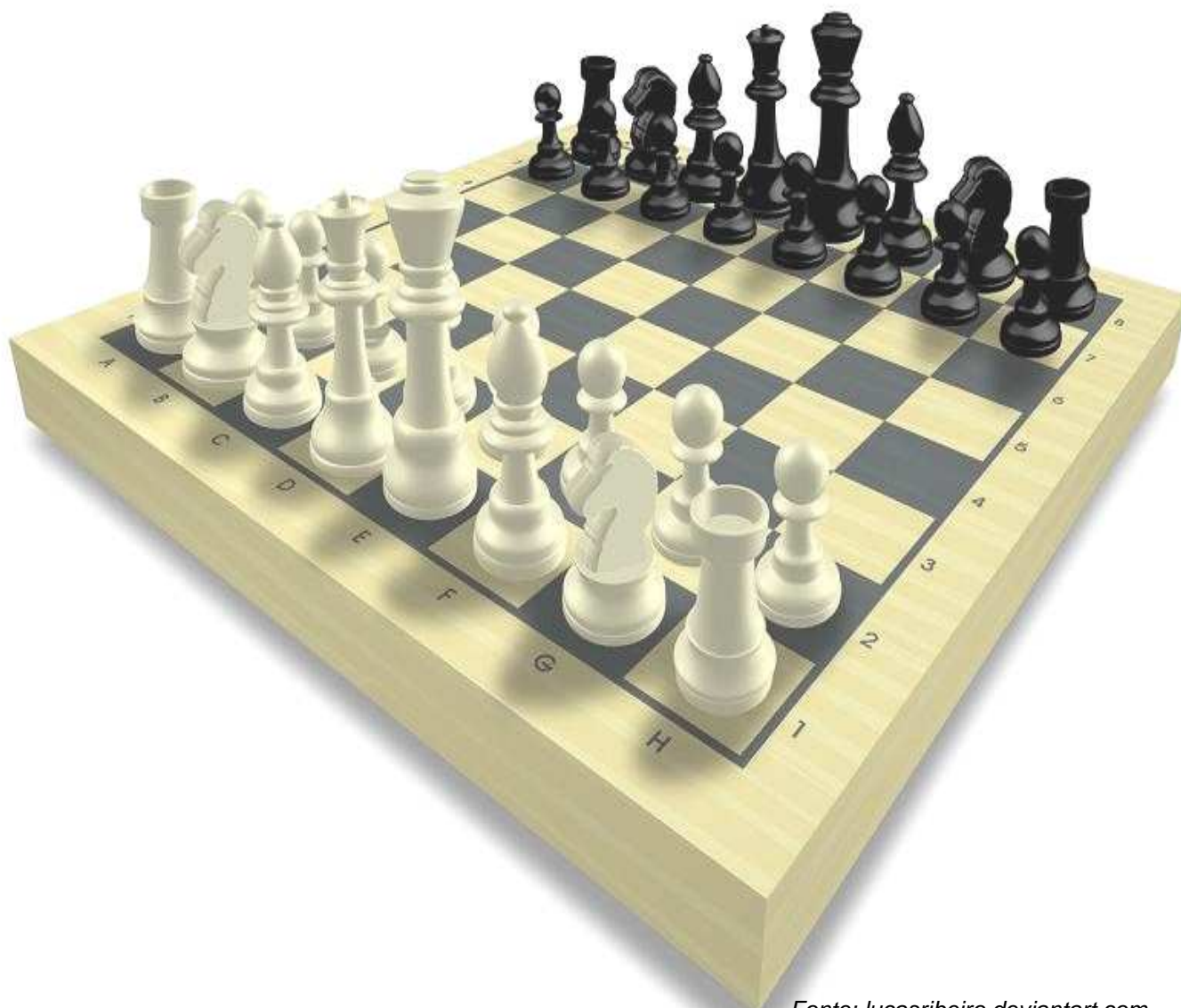
VOLUME I I

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE

Produção Didático-Pedagógica

2009

UNIDADE DIDÁTICA

UMA EXPERIÊNCIA COM O XADREZ

Fonte: lucasribeiro.deviantart.com
Figura 1: Tabuleiro de Xadrez

Teresinha de Jesus Ferreira - Educação Física
Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

TERESINHA DE JESUS FERREIRA

PRODUÇÃO DIDÁTICO–PEDAGÓGICA
UNIDADE DIDÁTICA – UMA EXPERIÊNCIA COM O XADREZ

Produção Didático–Pedagógica – Unidade Didática apresentada ao Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE da Secretaria de Estado da Educação do Paraná – SEED, junto à IES Universidade Federal do Paraná – UFPR. Sob orientação do Prof. Ms. Sergio Roberto Chaves Junior – UFPR.

CURITIBA
2010

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

LISTA DE QUADROS

SUMÁRIO

A LENDA DE SISSA

Certa vez um Sultão que vivia extremamente aborrecido ordenou que se organizasse um concurso em que seus súditos apresentariam inventos para tentar distraí-lo. O vencedor do concurso poderia fazer qualquer pedido ao sultão, de certo que seria atendido. Estava de passagem pelo reino um sábio brâmane indiano, de nome "Lahur Sissa" que apresentando ao Sultão um jogo que acabara de inventar, o Xadrez, conquistou sua simpatia. Entusiasmado com o jogo, o sultão ofereceu ao sábio a escolha de sua própria recompensa. O sábio Sissa então solicitou ao Sultão que seus servos ponham um grão de trigo na primeira casa, dois na segunda, quatro na terceira, oito na quarta e assim sucessivamente, dobrando sempre o número de grãos até completar a última das 64 casas do tabuleiro. O sultão concordou prontamente, pensando que alguns punhados de trigo bastariam para atender tão modesto pedido do visitante. Sua alegria porém durou pouco, até que seus matemáticos pudessem estimar os resultados de seus cálculos, o numero de grãos era praticamente impronunciável, e que pelas suas estimativas com a produção da época, seriam necessários mais de 60.000 anos para atender ao pedido deste visitante. Incapaz de cumprir sua promessa e recompensar o sábio, o Sultão então o nomeou Primeiro-Ministro, retirando-se em seguida para meditar, pois o xadrez o ensinara a substituir o aborrecimento pela meditação, antes de tomar qualquer decisão que lhe possa gerar consequências não previstas.

Fonte: gpdesenhos.com.br
Figura 2: Sultão

INTRODUÇÃO

Para quem não conhece, o xadrez é um jogo que envolve extremamente o raciocínio, estratégia e lógica, requer muita atenção, habilidade e conhecimento sobre as peças, as regras e, principalmente, sobre o adversário.

Fonte: movimentodossemfibra.org
Figura 3: Tabuleiro de Xadrez

Uma partida de xadrez consiste em um tabuleiro específico, com 64 casas (pretas e brancas), cada jogador tem em seu poder 16 peças sendo um rei, uma rainha, dois bispos, dois cavalos, duas torres e oito peões. Sendo seu principal objetivo, a captura do rei adversário. Mas para isso acontecer, é preciso sobrepor as defesas inimigas, utilizando estratégias de ação que podem envolver o sacrifício deliberado de algumas peças.

O jogo de xadrez acelera o raciocínio dos jogadores, porque exige o entendimento de suas regras para que não haja infração pelo adversário, já que sua posição deverá ser avaliada quanto as consequências desse movimento, prevendo assim o movimento, ou movimentos futuros possíveis de seu adversário. Vence o jogo quem melhor proteger suas peças e mesmo assim conseguir atingir o rei inimigo. Apesar de todas estas particularidades, aprender a jogar xadrez não é tão difícil quanto aparenta. É claro que para chegar entre os melhores, assim como em quaisquer outras atividades, se faz necessário muito estudo e dedicação.

Fonte: inf.pucrs.br
Figura 4: Estudante

XADREZ É ESPORTE OU JOGO?

Se alguém perguntasse a você "o que é esporte?"
O que você responderia?

____

____.

Você já parou para pensar quais esportes
vivenciou na sua escola?

____

____.

Fonte: botoes.net
Figura 5: Dúvida

Segundo Rondinelli (2010, s.p.).

> O termo esporte se refere a qualquer tipo de prática que esteja vinculada a Federações e Confederações [...]. Possui quatro características fundamentais: 1) ter regras fixas; 2) a subordinação dessa prática a algum órgão oficial; 3) é uma atividade competitiva; 4) o atleta está sempre em busca de um tipo de recompensa [...]. Fica fácil entender, então, porque a fórmula 1 ou o xadrez são considerados tipos de esporte, ao lado do voleibol ou da natação.

E para Huizinga (1996, p. 33).

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Quadro 1: Esporte ou jogo

	Esporte	Jogo
1)	Ter regras fixas;	Regras flexíveis, de acordo com os interesses dos participantes
2)	Prática subordinada a algum órgão oficial;	Disputado entre amigos ou atividades escolares
3)	É uma atividade competitiva;	É uma atividade recreativa
4)	O atleta está sempre em busca de um tipo de recompensa	A intenção do atleta está no divertimento

Fonte: Rondinelli (2010, s.p.); Huzinga (1996, p. 33), adaptado pelo autor.

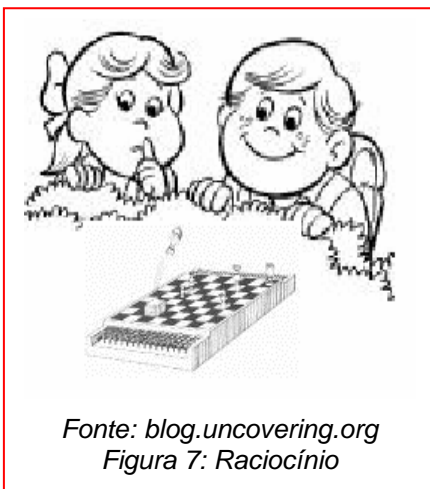
Xadrez - Um exemplo de esporte que não exige esforço físico.

Fonte: brasilescola.com
Figura 6: Jogo de Xadrez

Professores qualificados podem fazer a correta inserção deste esporte, acrescido de suas normas e regras, tornando-o equivalente a qualquer outro esporte ensinado nas aulas de educação física.

Através da aprendizagem do xadrez, a criança estaria elaborando habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis, podendo contribuir com sua auto-estima.

Você sabia ???

É bastante fácil aprender a jogar, a maioria das crianças com 6 ou 7 anos pode seguir as regras básicas.
Até mesmo crianças com 4 ou 5 anos podem jogar.

Fonte: blog.uncovering.org
Figura 7: Raciocínio

Xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas disponíveis para fortalecer a mente de uma criança.

O fato de se utilizar o jogo de xadrez em dias de chuva ou quando não há espaço para a prática de outro esporte nas aulas de Educação Física, fez com que este jogo, em termos educacionais, ficasse restrito a essas ocasiões, sem a devida preocupação pedagógica, perpetuando assim ‘o jogo pelo jogo’.

CURIOSIDADES:

Além de sua importância no âmbito esportivo, aumenta, no contexto atual, o número de países que começam a adotar o ensino do Xadrez como instrumento didático-pedagógico, e cada vez mais pesquisadores, pais e professores em todo o mundo descobrem os benefícios educacionais diretos e indiretos decorrentes de sua prática. Dessa forma, é oportuno, principalmente no Brasil, verificar quais são esses benefícios e como devem ser trabalhados a fim de atingir uma maior parcela da população. (FILGUTH, 2007, p. vii)

Fonte: uol.com.br/enigma.htm
Figura 8: enigmas

→ Raciocinar na busca de meios adequados para alcançar um objetivo;

→ Imaginar concretamente situações futuras próximas;

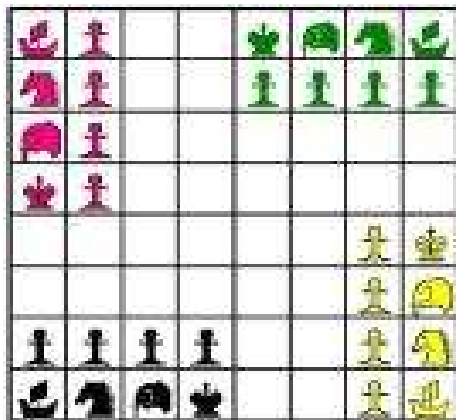
→ Prever prováveis conseqüências de atos próprios e alheios.

O Desenvolvimento favorecido por este jogo nas aulas de Educação Física é um ótimo recurso para saber decidir a forma de agir em diferentes circunstâncias, e a respeitar os valores da pluralidade.

UM BREVE HISTÓRICO

A invenção do jogo de Xadrez já foi atribuída a Chineses, Egípcios, Persas, Árabes e, chegando até a época de Aristóteles ou ao rei Salomão. Porém a história não confirma tais lendas.

Fonte: br.geocities.com
Figura 9: Escultura rupestre

A história do xadrez vem de longa data, de um jogo rudimentar, atravessou os tempos sendo modificado conforme a influência predominante da época, até chegar ao seu formato atual. Uma pintura indiana retrata duas pessoas jogando algo parecido com o xadrez, por volta de 3.000 a.C.

Fonte: blogdolele.blog.uol.com.br
Figura 10: Chaturanga

O ancestral do xadrez mais antigo surgiu na Índia entre o século VI e VII da era cristã e chamava-se ***Chaturanga***, e podia ser praticado por duas ou quatro pessoas.

Quadro 2: Fases do Xadrez, Período Antigo

Primitivo (até 500 dC)	Acredita-se na possibilidade do xadrez ter evoluído de um jogo de corrida, embora essa questão esteja longe de ser consensual.
Sânscrito (500 a 600)	Seu ancestral mais antigo, o *chaturanga* surgiu na Índia entre o século VI e VII
Persa (600 a 700)	Já no século VII o xadrez chegou a Pérsia, passando a chamar-se *Chatrang*.
Árabe (700 a 1200)	Com a conquista da Pérsia pelos Árabes o jogo passou a ser chamado de *Shatranj*, sendo difundido pelos árabes ao norte da África e Europa, através da invasão da Espanha.
Europeu (1200 a 1600)	Por volta do século IX o *xadrez* foi introduzido na Europa por ocasião da invasão da Espanha pelos Mouros, e no século XI já era amplamente conhecido no velho mundo.

Fonte: adaptado pelo autor.

No século XIII as casas do tabuleiro foram divididas em duas cores, facilitando a visualização dos enxadristas. Em 1561 o padre espanhol Ruy Lopez de Segura, propôs a utilização do movimento especial denominado Roque[1], sendo aceito na Inglaterra, França e Alemanha somente 70 anos depois.

O movimento En Passant[2] já era usado em 1560 por Ruy Lopez, embora não se conheça o criador. O duplo avanço de peão em sua primeira jogada surgiu em 1283, em um manuscrito europeu.

Mas as principais alterações aconteceram aproximadamente em 1485, com a transformação de uma peça, que era uma espécie de ministro chamado Ferz e que se deslocava uma casa por vez nas diagonais, em uma Dama (também denominada de Rainha) ganhando o poder de mover-se em todas as direções, Bispos foram liberados para se movimentarem em todas as casas livres da diagonal e, por fim a promoção dos Peões que chegassem à última fila transformando-os em uma peça da escolha do jogador.

---

[1] **Roque –** Ver a definição em movimentos especiais pg 29.

[2] **En Passant –** Ver a definição em movimentos especiais pg 31.

No proximo quadro, veremos o periodo em que a FIDE[3] e a UNESCO[4] criaram o CCS[5] que tem um importante papel na difusão do enino e democratização do xadrez, enquant instrumento pedagógico.

Quadro 3: Fases do Xadrez, Período Moderno.

Clássico ou Romântico (1600 a 1886)	**Período caracterizado principalmente por uma preponderância do elemento criativo sobre o desportivo. Não bastava ganhar, mas sim ganhar com estilo: jogo aberto, ataque rápido, cheio de combinações, foi marca registrada desse momento. Em 1851 foi realizado o Primeiro Torneio Internacional, na Inglaterra.**
Científico (1886 a 1916)	**Neste período foi percebido que uma partida de xadrez gira em torno de um delicado equilíbrio de forças.**
Hipermoderno (1916 a 1946)	**Em 1924, foi fundada em Paris a FIDE**
Eclético (1946 até hoje)	**Este período é caracterizado pela incorporação e refinamento dos princípios descobertos anteriormente. Os grandes mestres deste período são exímios tanto na tática quanto na estratégia, embora muitas vezes seu estilo possa pender para o jogo posicional ou tático.**

Fonte: adaptado pelo autor.

Em 1988, a campeã húngara Judit Polgar, considerada a melhor jogadora de todos os tempos, tornou-se a primeira mulher a vencer o campeonato mundial para menores de 12 anos, numa competição mista contra homens.

---

[3] **FIDE –** Fédération Internationale des Echces. Com 156 federações nacionais filiadas representando mais de cinco milhões de jogadores registrados, é uma das maiores organizações esportivas mundiais reconhecidas pelo Internacional Olympic Committee (IOC).

[4] **UNESCO –** The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (Organização das Nações Unidas Educacional, Cientifica e Cultural)

[5] **CCS –** Committee on Chess in Schools. (Comitê de Xadrez nas Escolas)

HISTÓRIA DO XADREZ NO BRASIL

Acredita-se que o jogo tenha chegado ao país já em 1500 quando na descoberta, por parte dos portugueses, das terras tupiniquins.

Nacionalmente, o jogo é regulamentado pela CBX[6] que congrega as federações dos clubes estaduais desde 1880 data de realização do primeiro torneio oficial de xadrez[7].

Fonte: riveira.net
Figura 11: Cavalo

O Brasil, sempre possuiu jogadores notáveis e talentosos no cenário mundial. O Primeiro jogador brasileiro de sucesso foi Caldas Viana, que já em 1883 ganhou vários torneios pelo Brasil.

Desde então diversos foram os nomes de destaques no país, mas nenhum deles comparado ao gaúcho Henrique da Costa Mecking, mais conhecido como "Mequinho" considerado o mais importante enxadrista brasileiro, uma verdadeira lenda do xadrez mundial. Mecking ganhou seu primeiro campeonato brasileiro de xadrez aos doze anos de idade.

Venceu dezenas de torneio em todo o mundo, chegando a ser o terceiro melhor jogador do mundo, no final da década de 1970. Suas conquistas fizeram com que se tornasse muito conhecido por todo o país e por todo o mundo.

---

[6] **CBX –** Confederação Brasileira de Xadrez.

[7] Primeiro torneio oficial de xadrez no Brasil - ajaxclube.com.br

Chegou até a ser homenageado pelo cantor Raul Seixas numa de suas canções.

Quadro 4: Música de Raul Seixas

Musica: Loteria de Babilônia *Autor: Raul Seixas* *Vai e grita ao mundo que você está certo* *Você aprendeu tudo enquanto estava mudo* *Agora é necessário gritar e cantar Rock* *E demonstrar o teorema da vida* *E os macetes do xadrez* *Você tem as respostas das perguntas* *Resolveu as equações que não sabia* *E já não tem mais nada o que fazer a não ser* *Verdades e verdades* *Mais verdades e verdades para me dizer* *A declarar* *Tudo o que tinha que ser chorado já foi chorado*	*Você já cumpriu os doze trabalhos* *Reescreveu livros dos séculos passados* *Assinou duplicatas, inventou baralhos* *Passeou de dia e dormiu de noite* *Consertou vitrolas para ouvir música* *Sabe trechos da Bíblia de cor* *Sabe receitas mágicas de amor* *Conhece em Marte um amigo antigo lavrador* *Que te ensinou a ter do bom e do melhor* *Do melhor* *Mas o que você não sabe por inteiro* *É como ganhar dinheiro* *Mas isso é fácil e você não vai parar* *Você não tem perguntas pra fazer* *Porque só tem verdades pra dizer* *Pra declarar*

fonte: raulseixas.com.br

Entretanto, em 1978 no auge da carreira Mequinho foi vítima de uma rara doença incurável e degenerativa, doença esta que atrofia os músculos do corpo levando a pessoa à morte progressiva. O grande mestre brasileiro no estágio mais grave de sua doença passou a freqüentar os cultos da Renovação Carismática Católica. Retirou-se e rezou arduamente pela sua cura, a qual conseguiu surpreendentemente.

Fonte: pop.com.br
Figura 12: Enxadrista

Convencido de que fora salvo por um milagre, recolheu-se a um mosteiro e abandonou o xadrez por mais de quinze anos. Finalmente voltou a jogar xadrez no ano de 2000, já conseguindo alguns resultados significantes.

Em 2001, venceu Judit Polgar, a maior enxadrista do mundo. Mequinho vem participando de diversos torneios pela Internet e é atualmente um grande Mestre Internacional, ocupando a quarta posição no ranking brasileiro no início de 2008.

No ano de 2009, a CBX organizou o Primeiro Campeonato Brasileiro pela Internet, disputado nos servidores do Internet Chess Club, cujo campeão foi o GM[8] Henrique Mecking após final contra o GM Rafael Leitão. Ainda em 2009, o campeão brasileiro pela CBX é o GM Giovanni Vescovi, titulo conquistado no 76º Campeonato Brasileiro Absoluto de Xadrez, realizado na cidade de Americana-SP.

A campeã brasileira é a MF[9] Vanessa Feliciano, título conquistado em Capão da Canoa. Os campeões juvenis são o MI[10] André Diamant e a MF Amanda Marques Pereira.

Fonte: academialumiar.blogs.sapo.pt
Figura 13: Rei Branco

Atualmente a equipe Brasileira é a mais forte das Américas, tendo nomes de destaque como Rafael Leitão, Giovani Vescovi, Jaime Sunye Neto, Gilberto Milos e Darcy Lima. No Brasil a implantação do projeto xadrez nas escolas já é vista como fundamental importância por pedagogos e coordenadores.

Há 27 anos, em um trabalho pioneiro, o Governo do Paraná , por meio da SEED, e outros órgãos estatais, vem apoiando o Projeto de Xadrez nas Escolas Públicas Estaduais. No Estado do Paraná encontra-se em fase bastante avançada o tema “xadrez e educação” presentes em debates educacionais, sobretudo pelos esforços do GM Jaime Sunye Neto e de sua equipe de trabalho. Em Curitiba já existem torneios que mobilizam mais de oitocentas crianças em cada etapa, e em todo estado estima-se que o número de alunos envolvidos com o xadrez passe de quinhentos mil.

[8] GM – Grande Mestre – ver Glossário

[9] MF – Mestre FIDE - – ver Glossário

[10] MI – Mestre Internacional – ver Glossário

CONHECENDO O JOGO

Este jogo pode ser apresentado de uma maneira simples com um tabuleiro quadrado com 64 casas, alternadas "brancas" e "pretas" similar ao jogo de damas.

Fonte: movimentodossemfibra.org
Figura 14: Tabuleiro de Xadrez

Fonte: flickr.com
Figura 15: Peças de Xadrez

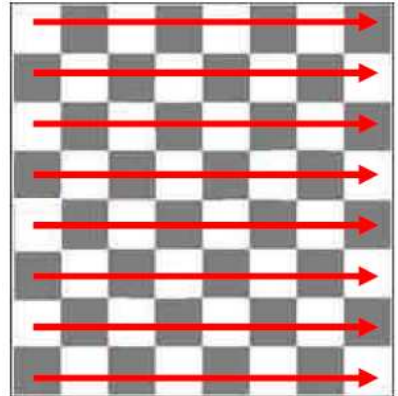
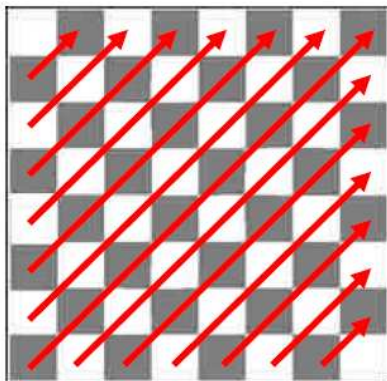
Acompanhado de dezesseis peças para cada jogador, "brancas" e "pretas", conforme se pode observar na figura ao lado.

O principal objetivo é a conquista do território adversário com a captura de seu Rei.

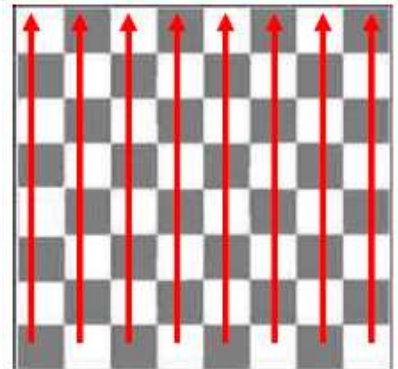
Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 16: Tabuleiro de Xadrez

APRENDENDO A JOGAR

O tabuleiro apresenta uma forma quadrada, dividida em 64 casas, numa matriz de 8x8. Sua disposição é de tal forma que sempre a primeira casa à direita do jogador seja branca. Sua orientação é determinada por: 8 linhas, 8 colunas e 26 diagonais.

LINHA é uma sequência horizontal de 8 casas alternadas,brancas e pretas.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 17: Linhas

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 18: Diagonais

DIAGONAL é uma sequência de casas da mesma cor: brancas ou pretas, dispostas num mesmo sentido, variando, de 2 a 8 casas, num total de 26.

COLUNA é uma sequência vertical de 8 casas alternativas, brancas e pretas.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 19: Colunas

PEÇAS

A partida é disputada por:

16 peças brancas (claras),
Sendo: 1 Rei; 1 Dama (Rainha);
2 Bispos; 2 Cavalos; 2 Torres
e 8 Peões.
E 16 peças pretas (escuras).

Fonte: cepex.com.br
Figura 20: Peças de Xadrez

POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 21: Posição Inicial das Peças

As pretas na parte superior do tabuleiro, se movimentando de cima para baixo.

Cada movimento também é denominado lance.

As brancas começam a partida, que prossegue com lances alternados de pretas e brancas.

SISTEMA DE NOTAÇÃO POR MATRIZ

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 22: Matriz

Todas as casas do tabuleiro possuem uma denominação específica que é dada pelo encontro da linha com a coluna. As colunas recebem letras de a a h e as linhas,números de 1 a 8. Exemplo: a coluna a com a linha 1 vai dar origem a casa a1.

MOVIMENTOS E CAPTURAS

MOVIMENTO: é deslocamento de uma peça de uma casa para outra, que não esteja ocupada.

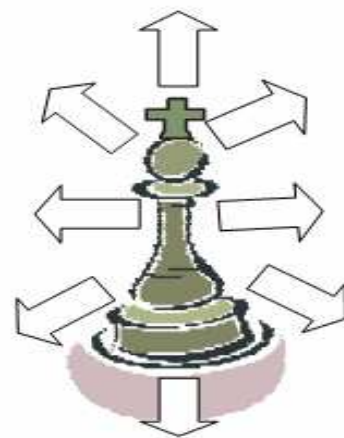
Fonte: Boiko. (2008, p. 6)
Figura 23: Captura da Peça

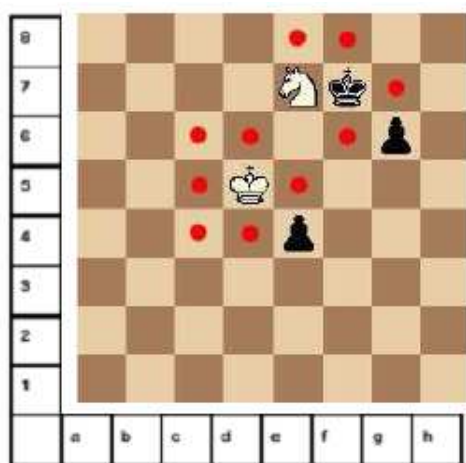
CAPTURA: é o movimento de uma peça para uma casa já ocupada pelo adversário. Neste caso, tira-se a peça adversária, colocando a própria peça em seu lugar. A captura é opcional.

CONHECENDO AS PEÇAS:

Fonte: diaadiaeducacao.pr.gov.br
Figura 24: Rei

O REI

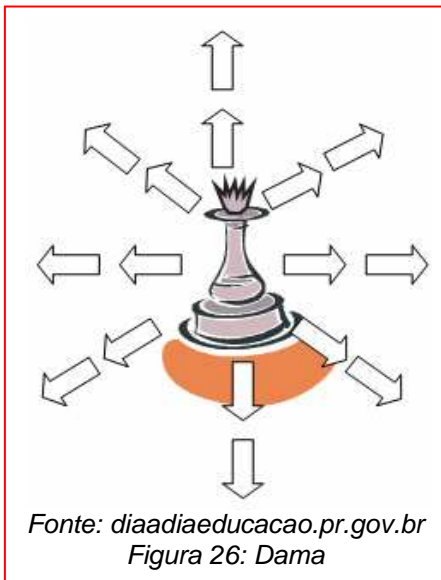
Move-se ou captura peças em qualquer sentido, somente uma casa de cada vez.

Atenção ! ! !

Os reis nunca podem se tocar.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 25: Movimentos do Rei

Observe na figura que o rei preto (Rf7) tem apenas cinco opções: capturar o cavalo branco (Ce7) ou ocupar uma das quatro casas assinaladas..

Já o rei branco (Rd5) pode capturar o peão preto (Pe4) ou mover-se para uma das casas indicadas

A casa (e6) não pode ser ocupada por nenhum dos dois Reis

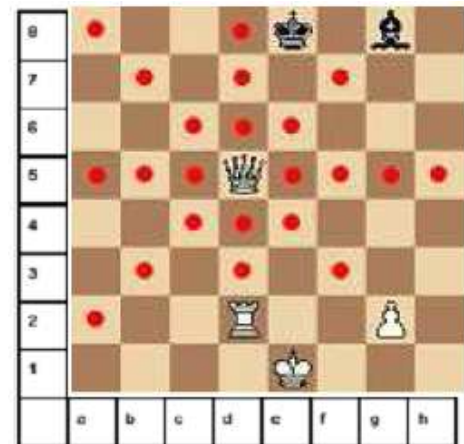
Fonte: diaadiaeducacao.pr.gov.br
Figura 26: Dama

A DAMA (ou Rainha)

Move-se ou captura em qualquer sentido, quantas casas quiser, desde que seu caminho não esteja obstruído por alguma peça da mesma cor.

Veja, a dama branca (Dd5) pode capturar o bispo preto (Bg8), ou ocupar uma das casas assinaladas.

Mas não pode saltar sobre a torre branca (Td2) ou sobre o peão branco (Pg2).

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 27: Movimentos da Rainha

Fonte: diaadiaeducacao.pr.gov.br
Figura 28: Torre

A TORRE

Move-se ou captura nas linhas e colunas (horizontal e vertical), seguindo num único sentido em cada lance.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 29: Movimentos da Torre

Ao lado, a torre preta (Ta5) pode capturar a dama branca (Da1), ou ocupar qualquer uma das casas marcadas.

Mas a sua passagem está bloqueada pelo peão preto (Pa7).

O BISPO

Move-se ou captura pelas diagonais, seguindo num único sentido em cada lance.
Cada jogador tem dois bispos: um anda pelas diagonais pretas e outro pelas diagonais brancas.

Fonte: diaadiaeducacao.pr.gov.br
Figura 30: Bispo

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 31: Movimentos do Bispo

Ao lado, o bispo branco (Bd5) pode capturar a dama preta (Da2) ou ir para qualquer casa assinalada.

Note que o cavalo branco (Cf3) está obstruindo parte de uma diagonal.

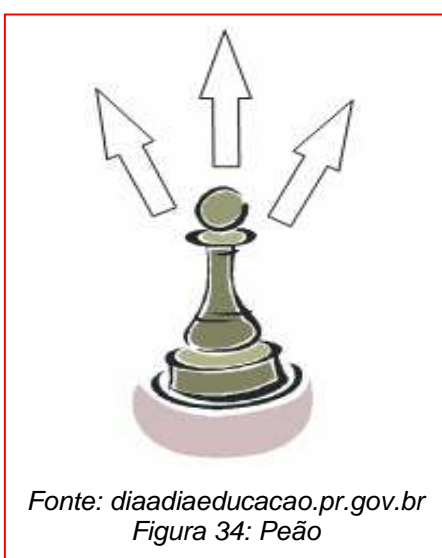
Fonte: diaadiaeducacao.pr.gov.br
Figura 32: Cavalo

O CAVALO

É o único que salta sobre as peças (pretas ou brancas). O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L", formada por quatro casas, captura somente a peça adversária que esteja na casa final do seu salto e ocupar qualquer casa assinalada.

Observe que: nenhuma das peças próximas impedem os saltos de ambos os cavalos.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 33: Movimentos do Cavalo

Fonte: diaadiaeducacao.pr.gov.br
Figura 34: Peão

O PEÃO

Move-se para a casa à sua frente, desde que não esteja ocupada.

Ao ser movido pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas

O peão é a única peça que captura de maneira diferente do seu movimento, a captura é feita sempre em diagonal, uma casa apenas. O peão nunca se move nem captura para trás.

Analisando os movimentos das peças brancas, o peão (Pe4) central pode escolher entre capturar a torre preta (Tf5) ou o cavalo preto (Cd5).

Os pontos indicam os movimentos possíveis dos peões.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 35: Movimentos do Peão

Note que os dois peões Pb2 (branco) e Pb3 (preto), de cores contrárias e situados frente a frente, não podem ser movimentados.

VALOR DAS PEÇAS

Esses valores não são absolutos e os utilizamos como referencial para as trocas.

Quadro 4: Valor das Peças.

Valor das Peças Padrão	
Peão	1 ponto
Cavalo	3 pontos
Bispo	3 pontos
Torre	5 pontos
Dama	9 pontos

Fonte: wikipédia.org, adaptado pelo autor

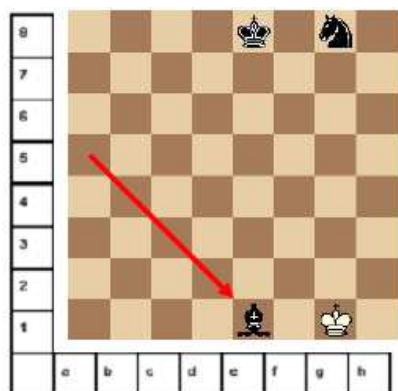
Existem casos em que o peão pode valer mais que um bispo ou até uma dama, mas na maior parte dos casos esses valores prevalecem.

XEQUE[11] E XEQUE MATE[12]

Fonte: *portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor*
Figura 36: Xeque

As brancas jogaram. O rei preto (Re8) está em xeque sempre que é atacado por uma peça adversária, no caso a torre branca (Te1). Confira no tabuleiro ao lado, ele não pode permanecer em xeque, sua defesa é obrigatória ou a partida está terminada.

TÁTICAS DE DEFESA

O xeque deve ser defendido através de uma das opções a seguir:

Fonte: *portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor*
Figura 37: Táticas de Defesa 1

1 – capturar a torre branca (Te1) com o lance do bispo preto (Ba5) que ocupa a posição da torre.

---

[11] **XEQUE –** significa que o Rei está sendo ameaçado.

[12] **XEQUE-MATE –** é uma expressão que vem do idioma Persa e significa “O Rei está morto”

2 – mover o cavalo preto (Cg8) para a posição (e7), colocando-o na frente do rei, impedindo assim o ataque da torre.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 38: Táticas de Defesa 2

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 39: Táticas de Defesa 3

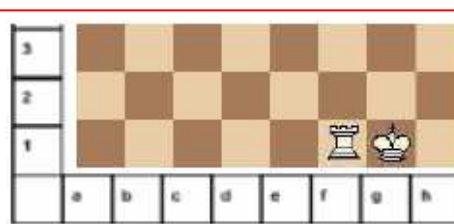
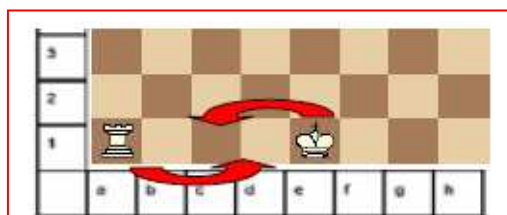
3 – mover o rei (Re8) para:

Uma das casas a sua direita (d7 ou d8), ou

Uma das casas a sua esquerda (f7 ou f8).

MOVIMENTOS ESPECIAIS

ROQUE – Este é o único lance que envolve o movimento de duas peças ao mesmo tempo: rei e torre. O roque tem como objetivo colocar o rei em maior segurança e uma das torres em posição mais ativa. Há dois tipos de roque:

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 40: Roque Pequeno (Antes)

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 41: Roque Pequeno (Depois)

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 42: Roque Grande (Antes)

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 43: Roque Grande (Depois)

AS ALTERNATIVAS DE ROQUE:

Duas para as pretas e duas para as brancas. No roque, pequeno ou grande, o rei sempre se move duas casas na direção de uma das torres; completando o movimento, a torre salta sobre o rei e passa a ocupar a casa ao seu lado.

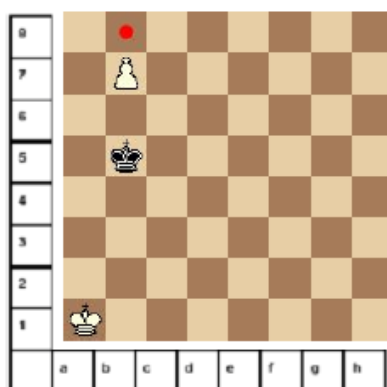
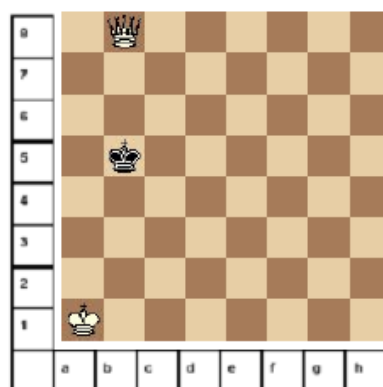
Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 44: Alternativas do Roque

O ROQUE NÃO É PERMITIDO SE:

- a torre ou o rei já tiver sido movimentado;
- houver alguma peça entre o rei e a torre.
- o rei estiver em xeque;
- o rei ficar em xeque ao final do movimento, por uma casa dominada por peça adversária;

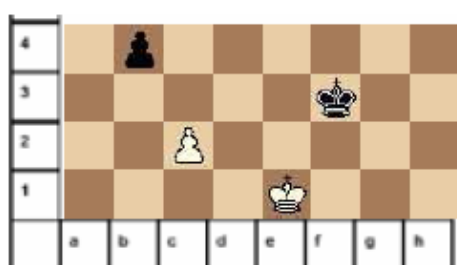
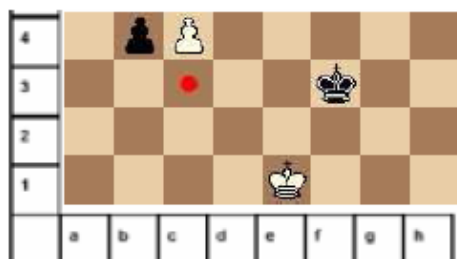
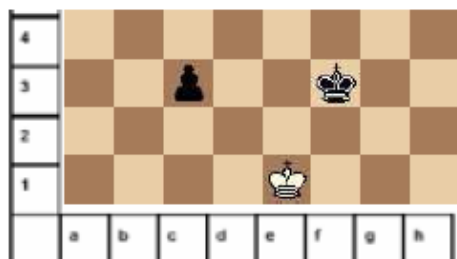
Fonte: academiadexadrez.com
Figura 45: Jogando Xadrez

PROMOÇÃO DE PEÃO

Ocorre quando um peão chega à primeira linha do adversário, devendo ser imediatamente substituído por dama (ou rainha), torre, bispo ou cavalo.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, (Antes) adaptada pelo autor
Figura 46: Promoção de Peão

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, (Depois) adaptada pelo autor
Figura 47: Promoção de Peão

A peça escolhida ocupará a casa em que o peão se encontrava quando foi promovido.

EN PASSANT (de passagem)

É um tipo especial de captura feita somente pelos peões brancos que estiverem na quinta linha ou pelos peões pretos que estiverem na quarta linha do tabuleiro.

1. O peão preto (Pb4) atingiu a quarta linha e o peão branco (Pc2) está em sua casa inicial.

2. O peão branco salta duas casas e passa pela casa (c3), marcada com um ponto, a qual está sendo atacada pelo peão preto (Pb4).

3. O peão preto pode capturar o peão branco "EN PASSANT", deslocando-se para a casa que ele atacava (Pc3) como se fosse uma captura normal.

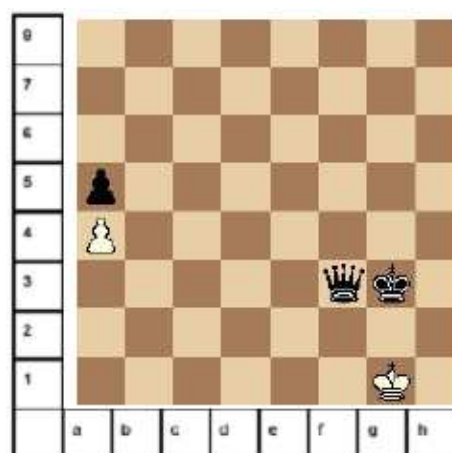
4. O peão branco foi retirado do tabuleiro.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 48: Sequência En Passant

EMPATE

EXISTEM CINCO SITUAÇÕES DE EMPATE:

1. Quando o jogador não pode mover qualquer peça e o seu rei não se encontra em xeque, a partida está empatada. Esta situação é denominada empate. No Brasil este lance também é conhecido como empate por rei afogado.

Ao lado, as pretas acabaram de mover o peão (Pa5) e deixaram seu adversário sem lance possível, o peão branco (Pa4) está bloqueado e o rei branco (Rg1) não está em xeque porém não pode ser movimentado.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 49: Empate 1

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 50: Empate 2

2. Quando uma mesma posição se apresenta pela terceira vez no tabuleiro, o interessado pode reclamar o empate.

Observe que o rei preto (Rb8) não consegue escapar dos xeques da dama branca (De8/Da4).

Esta situação é conhecida como xeque perpétuo, que é o caso mais comum de empate por repetição de posição.

3. Quando um jogador, durante a partida, propõe o empate e seu adversário o aceita, ocorre o empate por comum acordo.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 51: Empate 3

Observe o diagrama de uma posição em que as brancas podem fazer uma proposta de empate e as pretas a aceitariam.

4. Quando a partida fica reduzida aos seguintes finais:

Fonte: weno.com.br, adaptado pelo autor
Figura 52: Rei Contra Rei

→Rei contra Rei;

Rei contra Rei e Cavalo; →

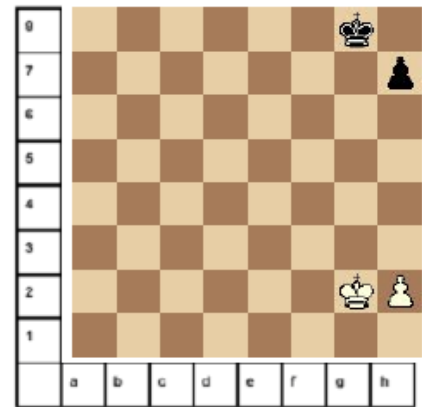
Fonte: weno.com.br, adaptado pelo autor
Figura 53: Rei Contra Rei e Cavalo

Fonte: weno.com.br, adaptado pelo autor
Figura 54: Rei Contra Rei e Bispo

→Rei contra Rei e Bispo.

Nestas situações o xeque-mate não será mais possível. Ocorre então o empate por insuficiência de peças.

5. Quando ficar provado que, durante 50 lances de cada lado, não houve captura de peças nem movimento de peão.

Este é o empate por falta de iniciativa.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 55: Falta de Iniciativa

Nos casos abaixo, este número passa para 75 lances:

- Rei, Dama e um Peão, a uma casa da promoção, contra Rei e Dama;
- Rei, Torre e Bispo contra Rei e Torre;
- Rei e dois Cavalos contra Rei e Peão;
- Rei e Dama contra Rei e dois Cavalos;
- Rei e Dama contra Rei e dois Bispos;
- Rei e dois Bispos contra Rei e Cavalo.

RELÓGIO DE XADREZ

É composto na verdade por dois relógios, sendo que quando um jogador termina a sua jogada aciona o relógio do adversário, a assim sucessivamente. O objetivo de jogar utilizando um relógio é fazer com que quem ultrapassa o tempo limite, perde.

Fonte: cepex.com.br
Figura 56: Relógio de xadrez

Fonte: legionary-project.com, adaptado pelo autor
Figura 57: Lances Perigosos

Curiosidade !!!
Este mate é conhecido por este nome, porque somente um louco jogaria sem proteger o próprio rei.

1. MATE DO LOUCO

As brancas começam:

Brancas Pf3

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 58: Mate do Louco Lance 1

Pretas Pe5

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 59: Mate do Louco Lance 2

Brancas Pg4

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 60: Mate do Louco Lance 3

Pretas Dh4++

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 61: Mate do Louco Lance 4

As pretas jogam e dão Mate, porque as brancas deixaram o rei completamente exposto.

2. MATE DO PASTOR

Atenção!!
Observe o que acontece quando as peças pretas tendem a imitar os lances das peças brancas . . .

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 62: Mate do Pastor Lance 1

Brancas Pe4

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 63: Mate do Pastor Lance 2

Pretas (copiam o lance) Pe5

Brancas Bc4

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 64: Mate do Pastor Lance 3

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 65: Mate do Pastor Lance 4

Pretas (copiam o lance) Bc5

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 66: Mate do Pastor Lance 5

Brancas Dh5

As pretas não podem jogar a Dama Dh4 pois isto seria suicídio...

Então ameaçam a Dama branca com o Cavalo. Pretas Cf6

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 67: Mate do Pastor Lance 6

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 68: Mate do Pastor Lance 7

Isto expõe a diagonal do Rei que já estava ameaçada pelo bispo branco Bc4.
As brancas jogam a Dama e imobilizam o Rei preto.

Brancas Df7++

As brancas jogam e dão mate.

Curiosidade !!!

Conta uma lenda que um rei passeava por seu reino, quando viu embaixo de uma árvore um pastor de ovelhas estudando xadrez.
Intrigado o rei se aproximou, convidou-o para uma partida e levou este Xeque-Mate!

PRINCÍPIOS GERAIS

→ Existem três fases em uma partida de xadrez: abertura, meio-jogo e final. É importante seguir alguns princípios para se jogar bem cada uma delas.

1. MOVIMENTOS ESTRATÉGICOS PARA O INICIO DA PARTIDA E DESENVOLVIMENTO DO JOGO:

- começar uma partida com um peão avançando duas casas;
- ocupar o centro com peões;
- atacar as casas centrais com peças como cavalos e bispos.
- movimentar primeiro um dos cavalos;
- evitar perder tempo, não movendo a mesma peça mais de uma vez na abertura;
- evitar a saída da dama antes de desenvolver os cavalos e os bispos;
- evitar que o desenvolvimento de uma peça bloqueie a saída de outras da mesma cor.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 69: Dobrando as Torres

Desenvolver rapidamente as peças, posicionando-as em casas onde tenham maior mobilidade para manobras de ataque e defesa:

SEMPRE PROTEGER O REI:

Fonte: qualitech.srv.br
Figura 70: Rei em Destaque

- "roquear" o mais cedo possível;
- evitar mover os peões do roque;
- expulsar ou capturar as peças inimigas que chegarem muito perto do rei.

2. DICAS PARA O DESENOLVIMENTO DA PARTIDA.

ATIVAR PEÇAS:

- ocupar diagonais abertas com dama e bispos;
- dominar linhas 1 e 2 com torres pretas e 8 e 7 com torres brancas;
- ocupar casas centrais e avançadas com cavalos;
- dominar colunas abertas com torres.

LIMITAR A AÇÃO DAS PEÇAS ADVERSÁRIAS:

- expulsar peças adversárias que estejam dominando casas importantes do tabuleiro;
- disputar colunas, diagonais e linhas dominadas pelo adversário.

EVITAR FRAQUEZAS:

- peões atrasados;
- peões dobrados;
- peões isolados;
- peças mal colocadas.

Fonte: c4dbrasil.com
Figura 71: Peões

3. CONSELHOS PRÁTICOS

- Mantenha a concentração: fique atento ao andamento da partida.
- Não responda apressadamente ao lance do seu adversário.
- Observe todo o tabuleiro antes de fazer o seu lance.
- Lembre que as peças, a exceção do peão, também capturam para trás.
- Troque peças quando estiver sendo atacado.
- Evite trocas de peças quando estiver no ataque, se isto facilitar a defesa do seu adversário.
- Assuma a iniciativa, atacando as peças do adversário sempre que possível.
- Tentar a promoção de um peão, principalmente dos peões passados

Fonte: ilustracaoecoisas.zip.net
Figura 72: Peças de xadrez

- Saiba que as peças têm os seguintes valores relativos: peão, 1; cavalo e bispo, 3; torre, 5 e dama, 9. São apenas orientação para trocas de peças.
- Note que não foi atribuído valor ao rei porque ele não pode ser trocado: seu valor é infinito.

- Na prática: dois bispos são mais fortes que dois cavalos; duas torres são levemente superiores a uma dama.
- Não esqueça que o valor de uma peça aumenta ou diminui em função de sua boa ou má colocação no tabuleiro.
- Evite perdas. Troque peças havendo ganho de material.
- Ataque peças ou casas desprotegidas.
- Quando estiver no ataque não se descuide da defesa.
- Concentre a ação de várias peças no mesmo ponto do campo adversário.
- Analise sempre as ameaças do último lance adversário.
- Procure ter algum plano ordenado de jogo.
- Jogue partidas tanto com as peças brancas quanto com as pretas.

- Anote a partida para analisá-la mais tarde, procurando descobrir e corrigir os seus erros.
- Não tenha medo de enfrentar adversários mais fortes: é uma ótima oportunidade de aprender mais!
- Tenha em mente que o sucesso é alcançado depois de muitas derrotas, por isso não deixe de fazer um lance por medo de perder a partida.
- Após a partida faça a conferência das 16 peças brancas e 16 pretas, quando for guardar o material.

4. CONSELHOS ÉTICOS

- Não peça para voltar lances: a regra "peça tocada, peça jogada" deve ser observada.
- Durante a partida não faça consultas, nem solicite conselhos a outras pessoas.
- Durante a partida não toque nas casas do tabuleiro.
- Tenha esportividade em suas atitudes: não mostre excesso de superioridade em suas vitórias, nem perca a serenidade nas derrotas.
- Não distraia, nem perturbe o adversário. Faça seus lances com discrição: capture as peças com tranqüilidade e anuncie mate com naturalidade.

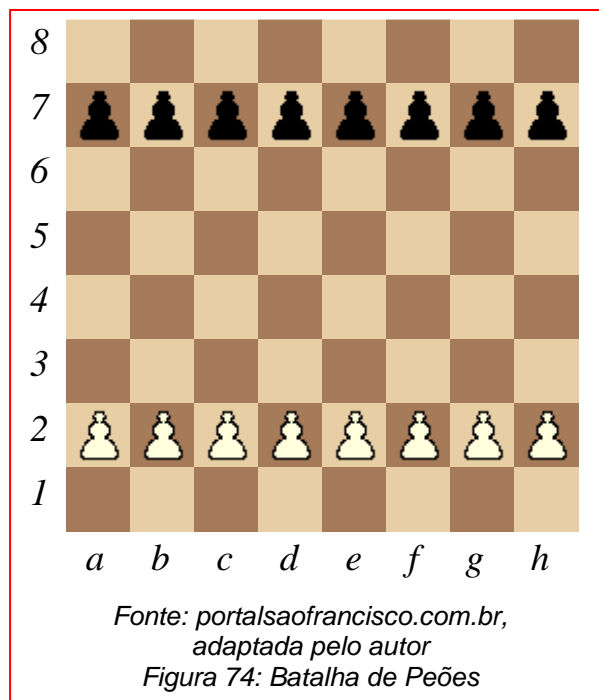
Fonte: webs.uvigo.es
Figura 73: Peão

ATIVIDADES

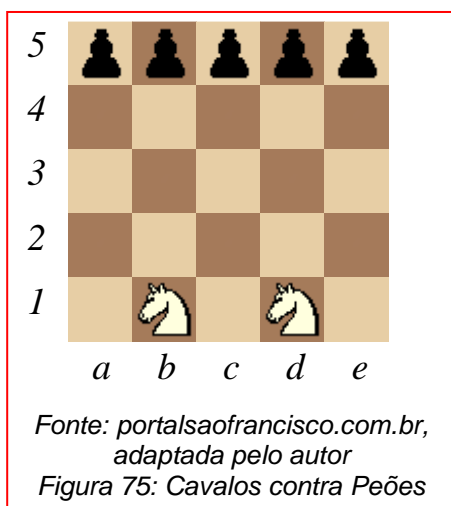
1. Atividades em sala:

→ **Batalha de Peões:** Este jogo visa exercitar a peça que encerra maior dificuldade para assimilar a sua movimentação**: o Peão**.

Regras do jogo: Num tabuleiro de 64 casas (8x8), cada jogador possui oito Peões que são arranjados conforme a figura.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 74: Batalha de Peões

O jogador com as peças brancas inicia o jogo podendo movimentar o peão como o similar do xadrez. Ganha a partida aquele que fazer um peão chegar do outro lado do tabuleiro. Se deixar o adversário sem movimento possível, a partida termina empatada

→ **Cavalos contra Peões:** Este jogo visa elevar a compreensão do movimento do cavalo e do peão.

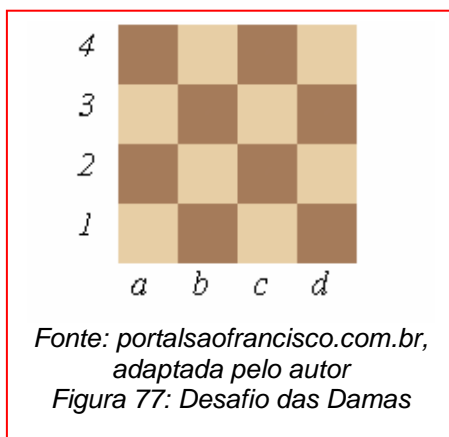
Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 75: Cavalos contra Peões

Regras do jogo: o jogador das brancas inicia com 2 cavalos e o das pretas com 5 peões, num tabuleiro com 25 casas (5x5).

O jogador das brancas vence se capturar os peões, mas se um peão atravessar o tabuleiro, a vitória será das pretas, desde que o peão não seja capturado.

→ **Bispos contra Peões:** O mesmo jogo explicado para Cavalos contra Peões.

Com a substituição dos Cavalos pelos Bispos.

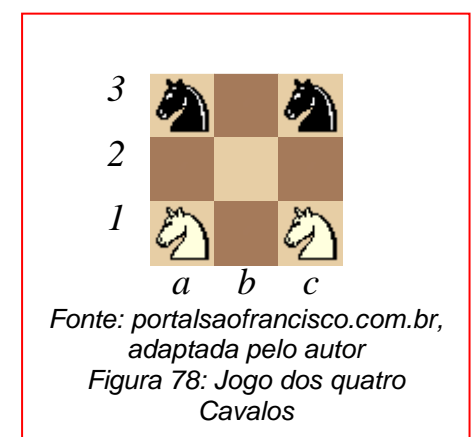
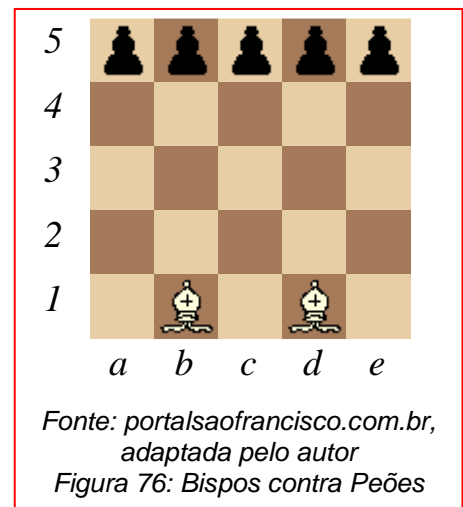
Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 76: Bispos contra Peões

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 77: Desafio das Damas

→ **Desafio das Damas:** Este jogo foi originalmente pensado para oito Damas, em um tabuleiro de 64 casas (8x8), mas, dependendo da faixa etária dos alunos, convém começar com quatro Damas

Regras do jogo: Sobre o tabuleiro de 16 casas como mostra a figura 79 (4x4), o aluno deve colocar quatro damas sem que estejam ameaçadas umas pelas outras. Este jogo é uma ótima forma de exercitar o raio de ação longo da Dama.

→ **Jogo dos quatro Cavalos.** Nesse jogo o aluno deve fazer os cavalos mudarem de posição, os brancos no lugar dos pretos e vice-versa.

Regras do jogo: utiliza-se nove casas (3x3) e quatro cavalos, sendo dois brancos e dois pretos. Os lances podem ser efetuados com cavalos de mesma cor, quantas vezes o jogador quiser.

Fonte: portalsaofrancisco.com.br, adaptada pelo autor
Figura 78: Jogo dos quatro Cavalos

2. O jogo de xadrez foi criado de modo a simular as ações que aconteciam nas guerras, dando-se movimentos e limitações diferenciados e estabelecendo-se patentes entre as peças que obedeciam a uma hierarquia.

Se você fosse relacionar as peças de Xadrez com o meio em que vive, quem seria o rei, a dama, o bispo, a torre, o cavalo e os peões?

Justifique a posição que cada uma delas ocupa. (Você pode usar qualquer segmento social - família, escola, igreja, bairro, país, etc - para fazer essa representação).

R:...

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

3. Preencha o tabuleiro colocando a denominação específica de cada uma das casas de que é formado pelas colunas e linhas.

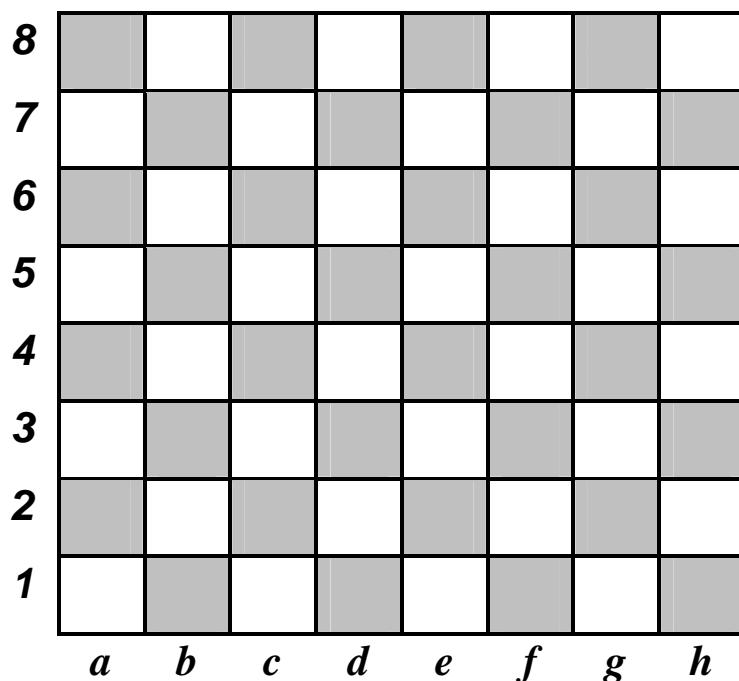



Figura 79: Tabuleiro

4. Cite as letras que as peças do xadrez recebem.

R:..

....

....

5. Como se deve ler ou escrever um lance no xadrez?

R:..

....

....

Você sabia ? ? ?

Na União Soviética e em praticamente todos os países comunistas do leste europeu, o ensino de xadrez nas escolas é disciplina obrigatória. Não é a toa que os antigos países comunistas detêm até hoje a hegemonia nos torneios internacionais. Em vários países da Europa o ensino também se faz presente nas escolas.

6. Assista ao filme “Viva a Rainha” de Esmmé Lammers, 1995, e escreva um texto de aproximadamente dez linhas sobre o jogo de xadrez, as guerras e as relações familiares dessa história.

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

7. Elaborar um teatro, relacionando o que aprendeu no filme assistido, e o que tirou como proveito.

Sugestões para a realização de uma peça teatral:
Reunir um grupo de alunos;
Assistir ao filme “Viva a Rainha”, ou outro relacionado;
Organizar dois grupos e distribuir os papéis com o roteiro;
Confeccionar tabuleiro gigante para ser utilizado como cenário e palco;
Preparar as roupas dos participantes;
Promover ensaios, desenvolvendo a criatividade e habilidade do trabalho em grupo;
Apresentar o teatro para os demais alunos.

8. Faça pesquisa bibliográfica sobre a história do xadrez e debata com seus colegas em sala de aula, discutindo a evolução deste jogo, assim como suas modificações durante a passagem do tempo.

A – Onde surgiu?

....

....

....

B – Quais eram as peças?

....

....

....

C – Como eram chamadas?

....

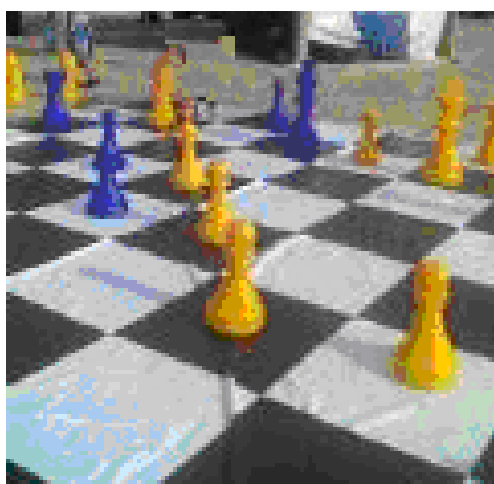
....

....

OUTRAS FORMAS DE APRESENTAÇÃO DO XADREZ

Xadrez eletrônico ou xadrez on-line.

9. Vamos agora visitar o laboratório de informática de nosso colégio e experimentar o xadrez on-line.
Através do site: <http://www.etabuleiro.com/xadrez.php>, você terá a facilidade de se jogar a distância, em qualquer parte do mundo e em tempo real.

Fonte: etabuleiro.com
Figura 80: Xadrez Eletrônico On-Line

Fonte: mestrejoel.com.br
Figura 81: Tabuleiro Gigante

10. Construção de tabuleiro gigante, e roupas características.

Xadrez gigante, para ser jogado em quadra, podendo também ter suas peças substituídas por alunos utilizando fantasias específicas e controlados por equipes fora da quadra.

11. Construção de tabuleiros e peças, com materiais alternativos.

Sugestões de vídeos relacionados:
--. O Jogo de Geri. Disney – Pixar Animation Studio. 1997
--. Febre do Xadrez. Vsevolod Pudovkin e Nikolai Shpikovsky. 1925
--. Game Over: Kasparov and Machine. Vikram Jaiant, 2003

REFERÊNCIAS

BOIKO, Sandra Mara. **A Vida Imita o Jogo e o Jogo Imita a Vida.** Unidade Didática. Curitiba: PDE, 2008.

BRACHT, V. **Educação Física e Aprendizagem Social.** Porto Alegre: Magister, 1992.

______. **Esporte na Escola e Esporte de Rendimento.** Revista Movimento, Porto Alegre, v. 6, n. 12, p. 14-24, jan./jun. 2000.

______. et al. **Pesquisa em Ação: Educação Física na Escola.** Ijui: Ed. Unijui, 2003.

CAPARROZ, Eduardo F. **O Esporte como Conteúdo da Educação Física.** Perspectivas em Educação Física Escolar. Niterói: v.2, n.1 (suplemento), 2001.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física.** Editora Cortez. São Paulo, 1992.

EMMES, John. **Defesa Siciliana.** Tradução de Paulo Henrique Machado. Porto Alegre: Artmed, 2007.

FREIRE, Paulo e SHOR, Ira. **Medo e Ousadia.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FILGUTH, Rubens. **A Importância do Xadrez.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

______. **Xadrez de A a Z: Dicionário Ilustrado.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

GONÇALVES, Maria Augusta Salin. **Sentir, Pensar, Agir.** Corporeidade e Educação. Campinas: Papirus, 10a ed, 2007.

HUIZINGA, Johan Homo Ludens. **O Jogo como Elemento da Cultura.** 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação, **Diretrizes Curriculares de Educação Física para o Ensino Fundamental.** Curitiba: SEED, 2008.

______. Secretaria de Estado da Educação. **Educação Física:** Ensino Médio. Curitiba: SEED, 2006.

PIRES, G. L. e NEVES, A. **O Trato com o Conhecimento**. Esporte na Formação em Educação Física: Possibilidades para a sua Transformação Didático-Metodológica. In KUNZ, E. **Didática da Educação Física**. vol. 2. Ijuí: Ed. Unijuí, 2004. Disponível em: <www.portal.mec.gov.br/seb/arquivos/ pdf/fisica.pdf>. Acesso em 10 de outubro de 2009.

RONDINELLI, Paula. **Você Sabe o que é Esporte?** Revista Eletrônica Brasil Escola. Artigo disponível em: <www.brasilescola.com/educacaofisica/voce-sabe-que-esporte.htm>. Acesso em: 09 de Junho de 2010.

TIRADO, Augusto e SILVA, Wilson da. **Meu Primeiro Livro de Xadrez.** Curso para Escolares. Curitiba: Expoente, 1995.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente:** O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores/ L. S. Vygotsky; org:. Michael Cole, et al; tradução: NETO, J. C., et al. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SITES CONSULTADOS

http://ajaxclube.com.br/historia-do-xadrez/

http://br.images.search.yahoo.com/search/images?[...]

http://pt.wikipedia.org/wiki/Valor_relativo_das_pe%C3%A7as_de_xadrez#Valor_padr.C3.A3o

http://sitededicas.uol.com.br/enigma.htm

http://www.brasilescola.com/educacaofisica/voce-sabe-que-esporte.htm

http://www.clubedexadrez.com.br/download/curso_xadrez.pdf

http://www.colegiosao francisco.com.br/alfa/xadrez/glossario–de–xadrez.php>

http://www.conjuntojk.com.br/diversao/jk_humor_jogos_curiosidades/curiosidades/egito/o_egito_antigo.htm

http://www.etabuleiro.com/xadrez.php

http://www.google.com.br/images?hl=pt-BR&source=imghp&q=xadrez[...]

http://www.portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf

http://www.raulseixas.com.br

GLOSSÁRIO

A

Abafado – O mesmo que "afogado" ou asfixiado. Mate de cavalo contra um rei impedido de jogar pelas próprias peças.

Abandonar – Declarar perdida uma partida, desistindo de continuar.

Abertura – É a fase inicial do jogo compreendendo os primeiros dez a quinze lances de uma partida.

Ameaça – Agressão iminente a um ponto qualquer, exigindo providências defensivas imediata.

B

Baioneta – Ataque de peões sobre o roque adversário.

Base – O elemento mais atrasado em uma cadeia de peões.

Bispo mau – O bispo que é impedido de jogar, ou tem sua atividade restringida, devido à colocação dos peões próprios em casa da mesma cor.

Bloqueio – Obstrução do raio de ação de peças adversárias.

C

Cadeia de Peões – Linha de peões apoiados entre si, e cujos extremos são a base e o posto avançado.

Capturar – É a retirada da peça, também é chamado de tomar ou ganhar a peça.

Casa – O mesmo que **Escaque**. Cada um dos 64 quadrículos em que se divide o tabuleiro de xadrez.

Categoria – Nível de capacidade ou de força enxadrística, oficial ou virtual, de um competidor qualquer.

Cilada – Posição de aparência inofensiva, a que se quer atrair o adversário, com o objetivo de extrair alguma vantagem.

CM – Candidato a Mestre – com a pontuação FIDE mínimo de 2.200 pontos.

Cobertura – Proteção ao rei de algum xeque, por interposição da peça.

Cobrir um cheque – Bloquear o campo de visão de uma peça atacante contra o rei.

Coluna – Oito casas seguidas do tabuleiro na vertical.

Coroação – Quando o peão atinge a oitava casa ele pode se transformar em qualquer outra peça, é o mesmo que promoção.

D

Desenvolvimento – Processo pelo qual as peças entram em jogo ativo.

Diagonal – Qualquer série de casas unidas de uma mesma cor formando um ângulo de 45º. Exemplo: de a1 até h8 .

E

Esquema – Plano ideal que se persegue em uma partida, principalmente em seu início, e no qual se leva em conta a estrutura dos peões.

Estilingue – Mate de dama apoiada pelo bispo e correndo pela mesma diagonal, sobre um rei rocado (ou roqueado).

Estratégia – Princípios gerais que regem a formulação de um plano de jogo. Utilização de noções tais como desenvolvimento harmônico, domínio central, estruturação dos peões, etc.

Estudo – Em sentido específico, composição arbitrária, de cunho artístico ou didático, em que se salientam como principais elementos as exceções às regras gerais e a dificuldade de solução.

Empate – Partida sem vitória para qualquer dos lados.

En Passant – Tipo de captura especial que o peão faz.

Enxadrista – Qualquer pessoa que pratique xadrez.

F

Fases da Partida – São três a saber: Abertura, meio-jogo e final.

Fila – Cada uma das oito linhas horizontais de casas, que vão da base de um jogador a outro. O mesmo que fileira.

Final – Última fase de uma partida, quando o escasso número de peças permite a vitória da vantagem obtida por um dos lados, ou então quando o empate se apresenta evidente.

Forçar a partida – Vencer a partida conduzindo o adversário a uma série de lances inevitáveis.

G

Gambito – Entrega de material na abertura para conseguir melhor colocação das peças, ganho de tempo ou qualquer outra vantagem sobre o adversário, geralmente sacrificam-se peões.

GM – Grande Mestre – é conferido aos mestres de xadrez de nível internacional, com exceção do titulo de Campeão Mundial, o GM é o mais alto título que um enxadrista pode alcançar em vida. Para obter este titulo, o candidato deve alcançar uma pontuação FIDE (ELO) de pelo menos 2.500 pontos e três resultados favoráveis, denominados normas, em torneios envolvendo outros GM, incluindo torneios internacionais.

I

Igualdade – Posição que apresenta equilíbrio ou possibilidades recíprocas.

Inferioridade – Situação causada pelo desnivelamento posicional ou material, a favor do adversário.

Iniciativa – Conceito estratégico segundo o qual um dos bandos está em condições de exercer pressão sobre o outro, mediante ameaças ou a preparação de um ataque. Diz-se que as brancas, por disporem do tempo de saída, têm a iniciativa natural, ou "pequena iniciativa".

J

Jogada – O mesmo que **Lance**. Translado de uma peça entre as casas.

Jogador – Enxadrista a quem corresponde o lance.

L

Lance – Movimento de peça no tabuleiro.

Linha – Seqüência retilínea de casas, em diagonal, horizontal ou vertical. Na teoria do xadrez, chama-se linha a qualquer seqüência estudada, a partir de uma posição.

Liquidar – Trocar sucessivamente várias peças e peões.

M

Manobra – Sucessão de lances integrando um plano estratégico, com o fito de obter alguma vantagem posicional.

Match – Competição entre dois enxadristas. (V. Torneio.)

Mate – Tratamento abreviado do termo "xeque-mate". É o lance final da partida, o objetivo final do jogo.

MF – Mestre FIDE – com a pontuação FIDE mínimo de 2.300 pontos.

MI – Mestre Internacional – As condições são similares ao de GM, porém com uma pontuação menor, sendo este de 2.400 pontos.

MN – é conferido por algumas federações nacionais, como a CBX, a enxadristas com a pontuação FIDE mínimo de 2.200 pontos.

Mobilidade – (Mobilidade de uma peça) É o raio de ação de uma peça.

N

Notação – Nomenclatura simplificada ou abreviada por meio de um conjunto de sinais convencionais. Existem diversos sistemas de notação, porém os principais, internacionalmente usados, são o algébrico ou de *Stamma*, e o descritivo ou inglês. Nos casos de posições estáticas, é também usado o sistema *Forsyth*.

O

Objetivo – Alvo perseguido no combate.

Obstrução – Ganho de espaço, pela confrontação direta entre os reis.

Oponente – O mesmo que adversário; contrário.

P

Partida – Termo genérico que se usa para o conjunto de lances de xadrez que vai desde o movimento inicial até o último.

Plano – Idéia ou conjunto de idéias passíveis de aplicação em uma partida com o fim de vencê-la, ou em manobra destinada a conseguir algum tipo de vantagem em uma posição dada.

Promoção – Transformação do peão em peça, ao alcançar a 8ª casa.

R

Raio de ação – Capacidade que caracteriza cada peça em jogo.

Relógio – Medidor especial de tempo para partidas de xadrez de campeonatos, com duplo mostrador indicando o dispêndio de tempo de cada competidor.

S

Sacrifício – Entrega de material para fins de ataque, pressão ou outro tipo de vantagem.

Sissa – Figura lendária, ou literária, a quem alguns escritores atribuíram a invenção do Xadrez.

T

Tabuleiro – Quadrado dividido em 64 quadrados menores (8x8) onde se desenvolve o jogo.

Tática – Elemento característico de posições complexas ou tensas, em que uma ameaça dupla, um golpe de surpresa ou um sacrifício alteram o equilíbrio ou desequilíbrio reinantes.

Teoria – Série de conhecimentos e estudos pertinentes a todas as fases do xadrez.

V

Vantagem – Predomínio de qualquer tipo obtido durante a partida; pode ser de ordem posicional ou material.

X

Xeque – Ataque de uma peça contra o rei adversário.

Xeque descoberto – O mesmo que xeque à descoberto. Quando uma peça sai da frente do raio de ação de uma peça amiga que ataca o rei adversário.

Xeque duplo – O ataque de duas peças simultaneamente ao rei adversário.

Xeque-mate – Situação do rei quando não pode desviar-se, ser protegido ou submeter a captura uma peça que dê xeque.